PlayStation

ELECTRO

五竜陣

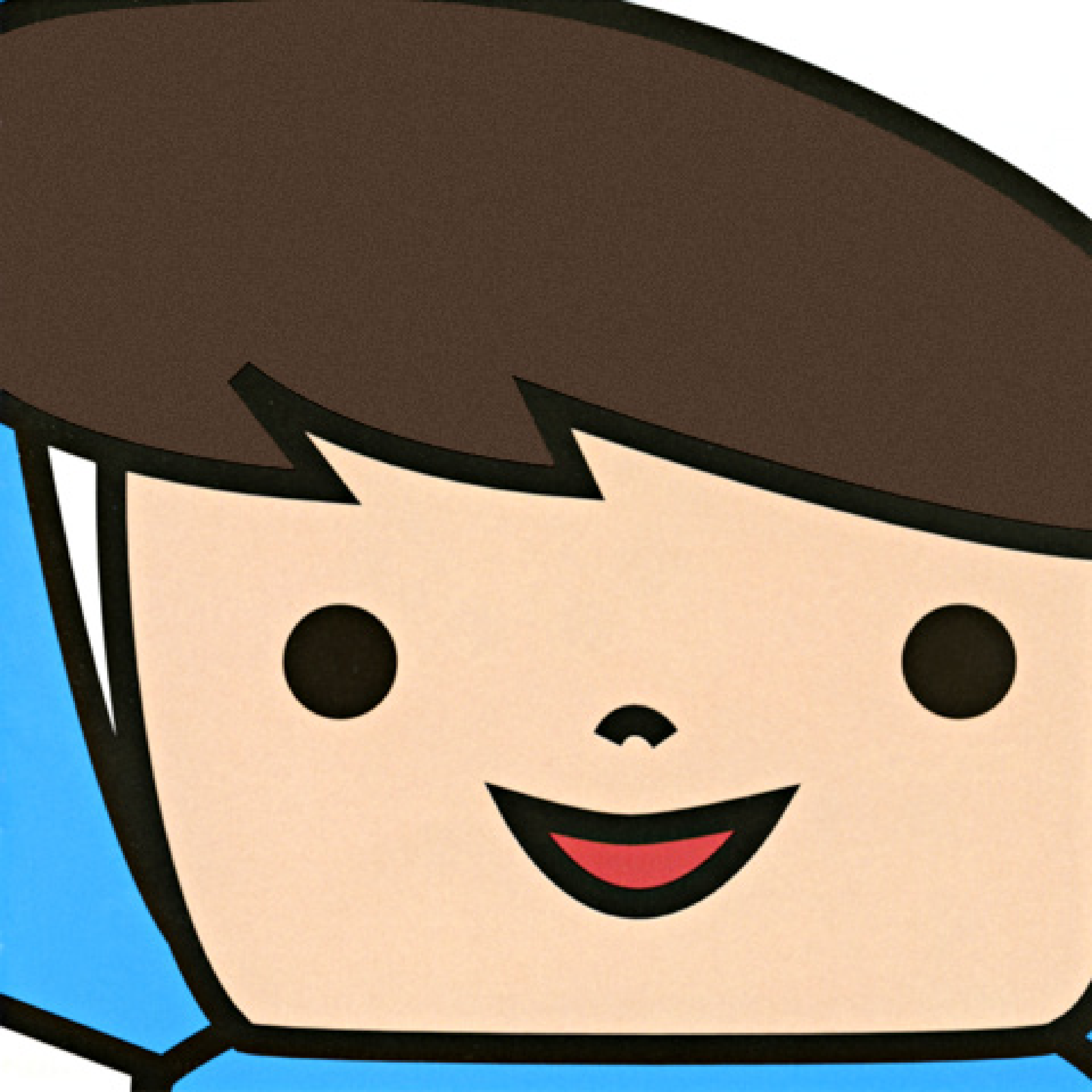
CONTENTS





For Japan Only
プレイヤー 1~2人
メモリーカード 1ブロック
アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01620



コントローラの使い方

【アナログコントローラの場合】

このゲームではコントローラを以下のように使用します。このゲームは「アナログコントローラ」のバイブレーション機能に対応しています

アナログコントローラ



【L1ボタン】
タイマーゲージを変更します。

【方向キー】
コマの選択、コマの設置箇所指定に使用します。また、上を押すことによって、すでに設置した電脳を選択し、ゴールラインにリューズまたは、ポイントの獲得が可能となります。

【セレクトボタン】
グリッド(マス目)表示。

【LED】

【R1ボタン】
押しながら方向キーを押すとカーソルまたは、コマが高速移動します。

【△ボタン】
コマの向きを反転します。

【○ボタン】
コマの選択および、設置の決定。

【□ボタン】
コマを回転します。また、対戦後にすごろく画面で棋符を見ることが出来ます。

【×ボタン】
キャンセル。
チャイ(将棋での待ったに当たり、1手戻すことが出来ます)。
成績表示(コレクタブルモードのみ)。

【スタートボタン】
ゲームの一時中断、および解除。

コントローラ



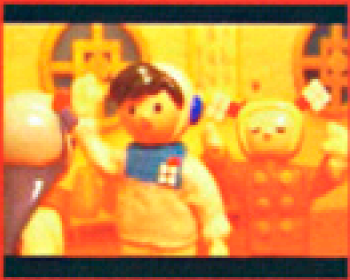
○バイブレーション(振動)機能のON／OFFの切り替えは、オプションメニューで設定することができます。(アナログコントローラ使用時)

○LEDは消灯状態でプレイしてください。

○アナログモードには対応しておりません。他のボタン操作はコントローラと同様です。

ゲームの開始

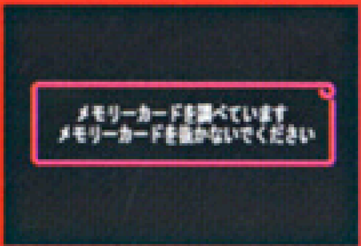
五竜陣エレクトロのCD—ROMをセットして、電源を入れて下さい。かわいいムービーの後、タイトル画面になります。 タイトル画面でメニューが表示されます。 方向キーの上下で選んで○ボタンで決定してください。





セーブ・ロード

コレクタブルモードで集めた面のデータを、メモリーカードに保存、または、メモリーカードにある環境データをプレイステーション本体にロードします。 セーブは、ゲームオーバー時、またはゲームクリア時に行なえます。 メモリーカードは、メモリーカード差込口（スロット）1にのみに対応しています。







ゲームモードについて

collectable mode

全30枚のパネルを集めていく対COMモードです。COMと対戦していき、勝利すると時計のパネルがもらえます。パネルは、その面の勝ち方によってめくれる位置が変わってきます。全てのパネルをめくると、なにかいいことがあります。



1P vs COM

COMと1試合単位で対戦できるモードです。初めに遊べる面は少ないのですが、Collectable modeでパネルを集めていくと、遊べる面がふえていきます。COMの難易度も選んだ面によって変わってきます。

1P vs 2P

友達同士で対戦ができるVSモードです。このモードもCollectable modeでパネルを集めていくと、遊べる面がふえていきます。





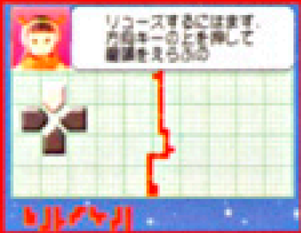


RULE

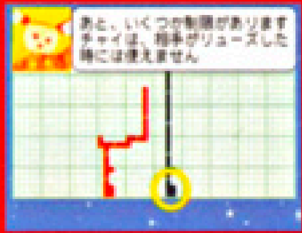
ゲームの勝利条件やルールをわかりやすく説明してくれます。



1.遊び方について



2.勝敗について



3.その他について

OPTION

●振動 ON／OFF
アナログコントローラ（振動のみ）の対応設定を行ないます。

●サウンド　ステレオ／モノラル
音声出力のステレオ／モノラル設定を行ないます。

●ルール説明
ゲームの禁じ手や勝敗条件などを簡単に説明してくれます。

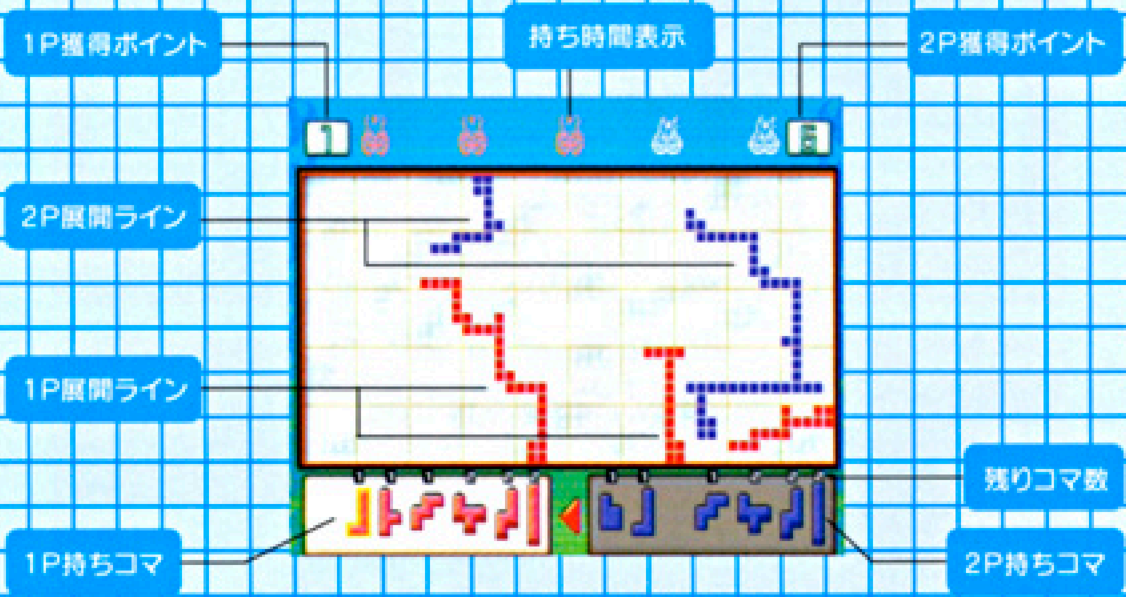
●キー操作
コントローラの使い方を説明してくれます。

●UNCL CM
オリジナル五竜陣（玩具）のCMです。



対戦画面の見方

1Pは下から上を、2Pは上から下を目指していき、先に到着したほうが勝ちとなります。お互いにゴールできなかった場合はポイント判定となります。

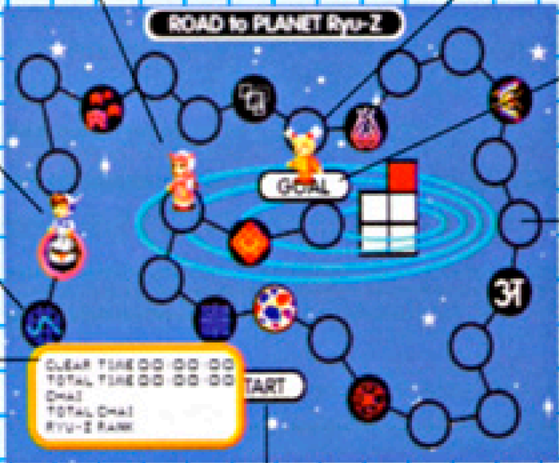


持ち時間について

オブジェが右端へ移動し終わると時間切れとなります。タイムオーバーになるとペナルティとして自分の持ち駒がランダムで1つなくなります。また、L2ボタンでタイムゲージを切り替えられます。

すごろく画面の見方

プリンセスリューズと一緒にシスターリューズの待つゴール目指しながらゲームをクリアしていきます。パネルの開く位置は勝ち方によって変わっていきますので、何度か挑戦してください。全てのパネルが開くと、なにかいいことがあります。



プリンセスリューズ

シスターリューズ

ゴール地点

リューズボーイ
プレイヤーです。

まだクリアしていないステージ

クリアしたステージ

成績表示
（コレクタブルモードのみ）

スタート地点

棋符について

対戦後【□ボタン】で棋符画面（プレイ結果）を見ることが出来ます。



五竜陣エレクトロの遊び方

ゲームの目的

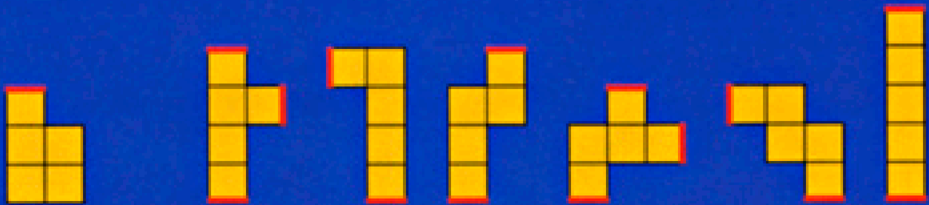
7種類（×3）のさまざまな形のコマをつないでいき、相手ゴールラインを目指していきます。



※左図は1P側を基準としています。

コマの種類について

このゲームでは、7種類（×3）のさまざまな形のコマを使います。 左端のコマを、竜頭（りゅうず）というスタートとゴール、またはポイントの確定に使用します。 各コマの赤いところがコマ同士の接合面となります。



竜頭（りゅうず）

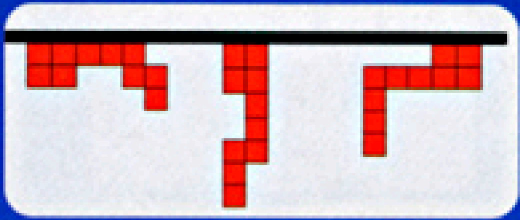
五竜陣エレクトロの遊び方

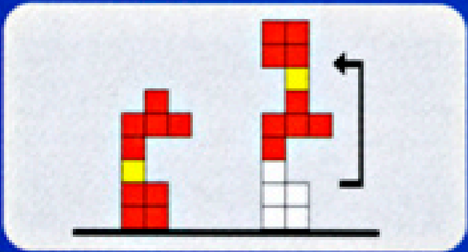
勝ちかたについて

五竜陣エレクトロには、ゴールラインへ到達する勝ち方と獲得ポイントによる判定勝利の2つがあります。
このうち、ゴールラインへ到達することを"リューズ"と呼びます。

リューズ

対戦相手より先にゴールラインへリューズ(到達)したほうが勝ちとなります。 ぴったりゴール出来ればリューズは、どのような形でおこなっても構いません。





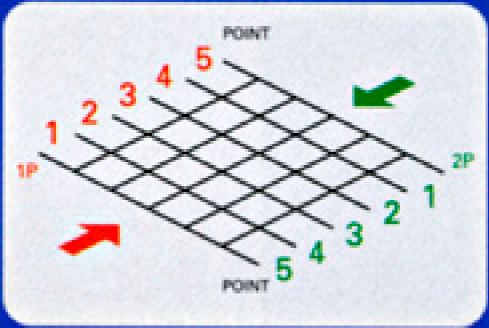
リューズ・ポイント獲得の仕方

方向キーの上を押すと、ボード上にある竜頭にカーソルが移動します。動かしたい竜頭を方向キー左右で選び、○ボタンを押すとリューズまたは、ポイントを獲得することができます。方向キー下を押すことにより、コマ置きにカーソルが戻ります。

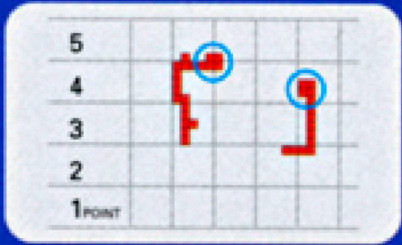


ポイント判定

お互いがゴールラインへリューズ出来なかったり、竜頭を途中で止めると、ポイントの獲得となります。相手の陣地に近づくほど得点が大きくなり、判定ではこれらポイントの合計で争います。竜頭の一部でもその得点ゾーンに入っていればポイントがもらえます。



この場合は5＋4＝9ポイントとなります。



2つの勝利条件がありますが、リューズとポイントによる判定では、リューズ勝利のほうが優先されます。



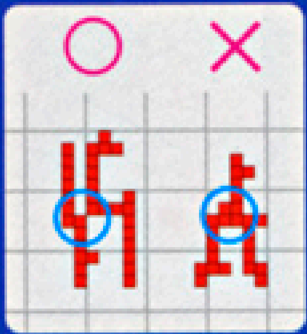
五竜陣エレクトロの遊び方

置き方のルール

コマの置き方には2つだけルールがあります。

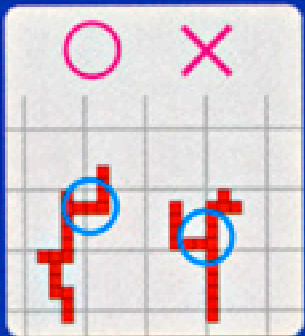
1.接触

1つめは、自分のコマ同士が、ぶつかってはいけないということです。ただし、図の左側のようなコマのカドとカドが接触するのは大丈夫です。



2.分岐

2つめは、1つのコマから枝分かれをしていく置き方です。
1つの龍頭からは1本のラインしか展開してはいけません。

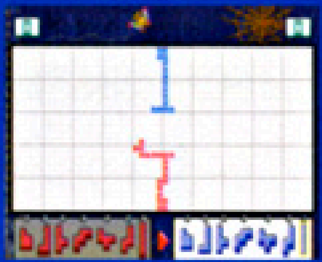


その他のルール

その他のルールとして、時間制限とチャイがあります。これらルールには、ペナルティとして、タイムオーバー時とチャイ使用時に自分のコマを1つ失ってしまいます。

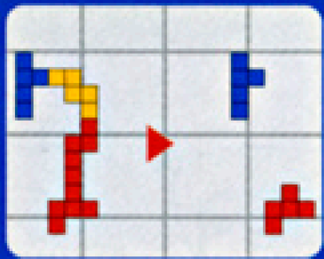
1.タイムオーバー

対戦ボードの上に表示される絵が時計です。時計はコマをおくときの制限時間を表わしており、絵が右側に届くとタイムオーバーになります。時間は約30秒です。



2.チャイ

チャイというのは、自分の手順を1つもどすルールです。将棋でいう"待った"にあたります。置き間違えた、止められたと思ったときに使って下さい。ただし、竜頭コマを置いたとき、置かれたときはチャイ出来ません。また、通常残りコマがないときも出来ません。



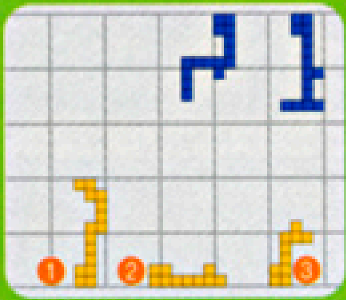
チャイ！1手順もどります

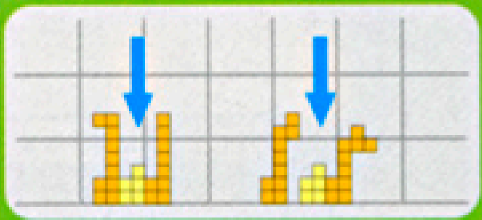
ゲームのヒント

コマの基本的な置き方を説明いたします。

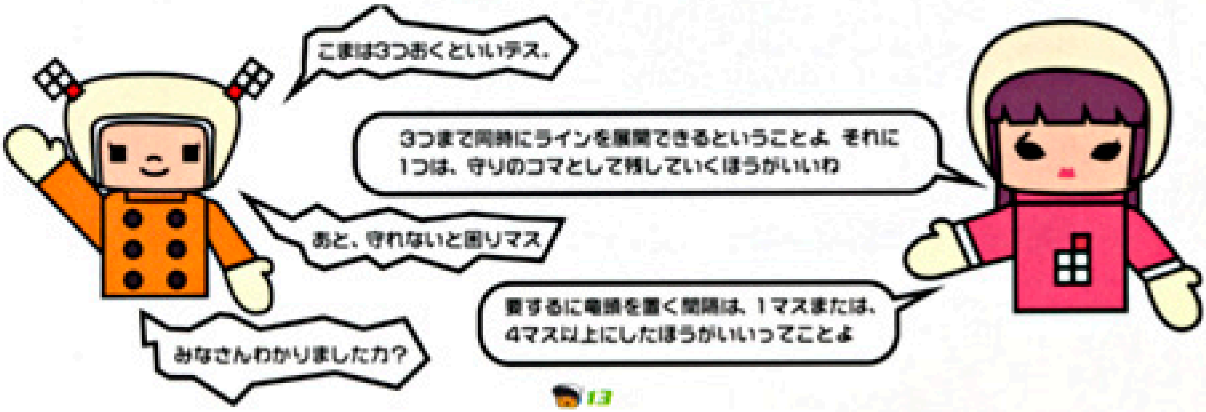
基本編

1つの竜頭コマからは1本のラインしか展開してはいけませんが、ボード上に3つまで展開することが出来ます。



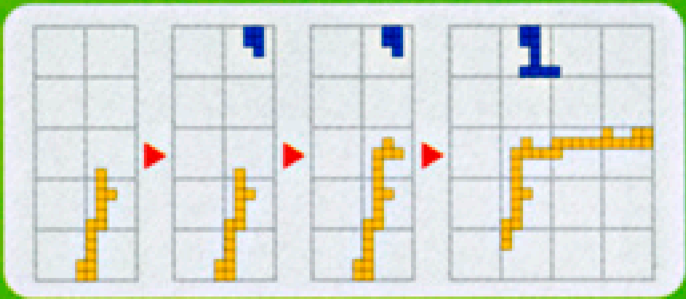


また、左図のような置き方をすると、相手に中央から攻めてこられたとき"自分のコマ同士がぶつかってはいけない"というルールから、守りの竜頭コマを置けなくなります。反対に、対戦相手がこの置き方をしているとチャンスといえます。



戦術編 ―単竜速攻型―

基本的な攻め方。
ゴールラインへ直進し、相手と向かい合った時点で左右どちらかの端まで展開し、カベをつくります。





上図のようにゴールラインに向かってまっすぐに進んでいきます。相手が守りの竜頭コマを置いた時点で、分岐コマを置き、左図のように、そのまま横に延びて竜頭コマでカベをつくります。そこで出来たカベのなかは安全地帯となり、またポイントも獲得出来るので、この攻め方はかなり有効です。

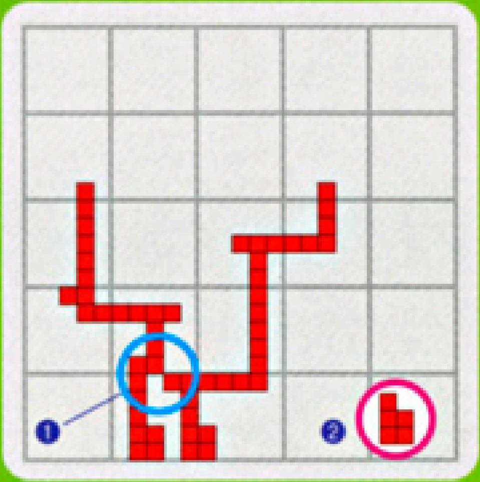
横に延びていく途中に❶のように、分岐のコマを置いて、相手にリューズのプレッシャーをかけるといいよ。この他のいろいろな戦術については、次のページから五竜陣の鉄人たちから教えてもらうね。



ゲームのヒント

戦術編 ―双竜陣―

非常に受けの強い陣型。
直進してくる相手を2つの竜で受け流し、すかさず攻撃に移れるのが特徴。



左図❶のような中央突破されない陣を2つの竜頭で組み、余った竜頭❷を守りの保険として残しておく戦術。中央を抜かれるのを嫌ったことで生まれた陣。特徴は、余った❷のコマ。このコマがあるおかげで、相手のどのような展開にも柔軟に対応が出来る。ボードの真ん中付近に布陣されることが多い。

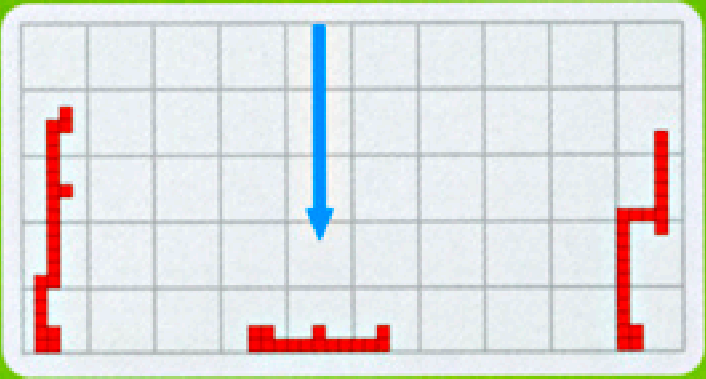
この双竜陣は、とても受けに強いので、相手が中央から
突破してくるときに使うといいよ。
でも、両はしからの攻撃には気をつけて！



桑原正人
Masato Kuwabara
第一回五竜陣競泳選手権大会優勝　総合ランキング3位
ラミイキューブ世界チャンピオン

戦術編　ーサイドアタックー

相手の弱表をつく戦術。
中央より進んでくる、または陣立を行なっている相手に、両翼より同時に攻めていく。



中央の守備は、残りのPコマで守りに徹する。陣立を行なう相手に強い。中央ががら空きだが、両翼でうまく攻めればポイントでも勝てるだろう。

両サイドは攻めても、真ん中は守りに集中することが大切だよ。
このゲームは、真ん中から攻めてこられることが多いから、
はしっこからから攻めていくと相手はおどろくかもね。

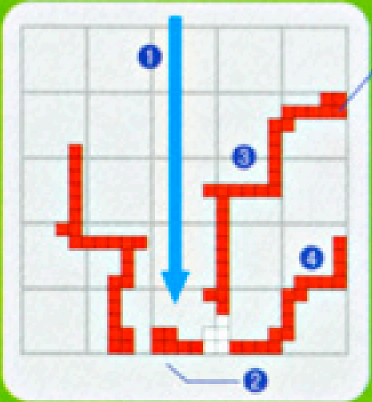


川名 ひかり
Hikari Kawana

第一回五竜陣全日本選手権大会
女子ジュニア部門第1位　総合ランキング25位

戦術編 －ゾーンプレス－

ポイント戦に強い戦術。
直進してくる相手を2本のラインで囲み、その狭いゾーンで相手にとどめを刺す。自爆したはずの竜頭が復活し、ポイントを獲得するのが特徴。



判定を得て②の通り道を作る必要がある。

直進してくる相手①を2本のラインで挟み、その非常に狭いゾーンで、最後の竜頭②で完全にタッチダウンを防ぐ戦術。フタとなって自爆したと思われる②の竜頭が、どちらかのラインがポイントゲットをすることによって③、出来たスペースを通ることによって最後に復活するのが最大の特徴④。

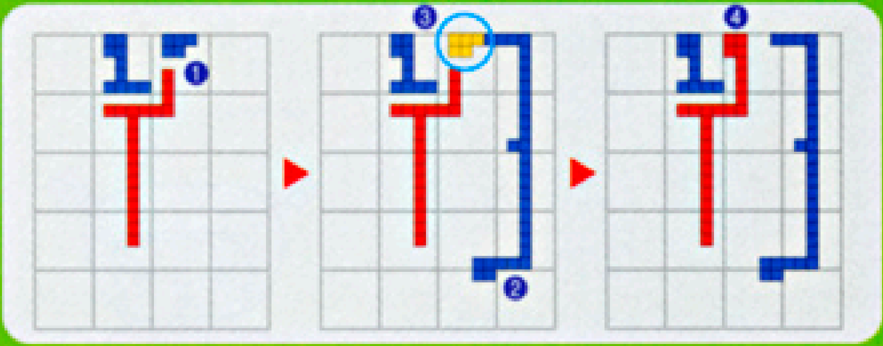
簡単かつ強力な戦方といえるが、相手が直進してこないと成り立たない。



南雲夏彦
Natsuhiko Nagumo
第一回五竜陣全日本選手権大会準優勝　総合ランキング1位
神奈川大学理学部情報科学科助手

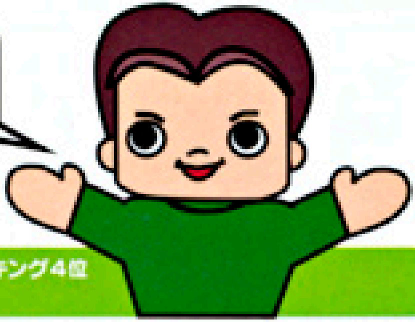
戦術編 ー竜頭トラップー

一発逆転が可能な戦術。
ゴールライン手前で相手竜頭にワザと止められ、その相手の竜頭がポイントゲットをした瞬間に、空いたスペースでリューズを狙っていきます。



相手陣地へ攻め入り、あと１手でリューズという段階でわざと相手の龍頭に止められるようにコマを置く❶。その後、相手の竜をタッチダウンさせて❷、その空いたスペース❸でリューズ❹、逆転勝利をしてしまう荒技。

上級者相手にも通用するけれど、意図がバレるとただの自爆となるから注意が必要。
また、このトラップはいろいろと応用ができるので試してみてね。



山口 竜太郎
Ryutarou Yamaguchi
第一回五竜陣全日本選手権大会優勝　総合ランキング４位
マジック・ザ・ギャザリング日本代表

五竜陣エレクトロ スタッフ

オリジナル　内橋俊浩

プログラム　丸山貴志
グラフィック　三嶋ワカナ
保屋野潤
渡部静香
ゲームデザイン　重川敏史

音楽&効果音　マニュアル・オブ・エラーズ・アーティスツ
山口優
三宅剛正(パシフィック231)
山本一郎
サンプリング・サジェスチョン　常盤響
マネージメント　三宅治子

クレイアニメーション
監督・制作　三嶋ワカナ
モデル制作　松浦由美子　山県靖子
細萌史　橋本ダイゴ
野見由起子　吉野裕美子
古屋広之

スペシャルサンクス　田村勤　稲葉真一郎
鈴木勇祐　田中祐己
東條雅雄　下地勇也
尾崎健太　酒井祐介

ディレクター　石部ゆりえ

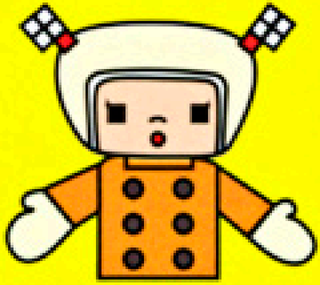
営業・マーケティング　天谷修平　杉山実　田村幸市郎
広報　亀谷勝彦

マニュアルデザイン　土持健(10POINT)
カバーデザイン　三嶋ワカナ

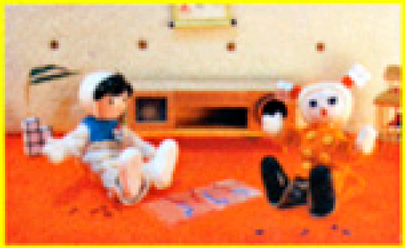
スペシャルサンクス　原田元
杉山英夫
藤枝貴師

プロデューサー　重川敏史
EXプロデューサー　天谷修平

制作・発売・販売　株式会社アスク



オリジナル「五竜陣」紹介



五竜陣は、'96年に横須賀で生まれた全く新しいボードゲームです。その翌年にはグッドトイにも認定され、全日本選手権も開かれております。今回のプレイステーションバージョンは、この五竜陣を一部アレンジして移植していますので、この機会に、ぜひオリジナル五竜陣も楽しんでみてください。

五竜陣(玩具)および、選手権詳細についての問い合わせ先

(有)アンクル
TEL: 0468(35)4015　FAX: 0468(35)4016

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

GORYUZIN+ELECTRO

SLPS 01620

株式会社アスク デジタルソフト第2事業部
〒162-8558 東京都新宿区下宮比町2-6 Phone: 03-3267-6864